

Pengembangan Media Animasi dalam Permainan Sepak Bola Sebagai Motivasi dan Keterampilan dalam Pembelajaran Sepak Bola

M. Akhlan Sanjaya¹, M. Taheri Akbar², Bambang Hermansah³

Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

akhlan-sanjaya9@gmail.com¹

Abstrak

Kata Kunci:

Media Animasi, Motivasi dan Keterampilan, Pembelajaran Sepak Bola.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Video animasi Dalam pembelajaran pengembangan media animasi dalam pembelajaran sepak bola sebagai motivasi dan keterampilan dalam pembelajaran sepak bola pada materi permainan sepak bola yang valid ,praktis dan memiliki efek potensial penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari (analysis, design, development, implementation dan Evaluation). Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas V SD negeri 94 Palembang teknik pengumpulan data yang di gunakan yaitu observasi angket dan tes teknik analisis pengumpulan data Yang di gunakan untuk observasi angket dan tes . Teknik analisis ke efektifitas proses analisis validasi ini di lakukan oleh 4 ahli /pakar yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dengan rata-rata 84,66% di katagorikan sangat valid proses analisis ke praktisan dengan menguji cobakan kepada peserta didik pada kelompok menggunakan 4 peserta didik setelah di. Setelah di Uji cobakan mendapatkan skor rata-rata 90% sehingga di katagorikan sangat praktis, proses analisis ke efektifitas di uji coba peserta didik melalui uji lapangan yaitu seluruh peserta didik di kelas, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video animasi ini di katagorikan sangat valid praktis dan efektif. Dengan pengembangan media video animasi dapat di gunakan dalam proses pembelajaran.

Key Word:

Animation Media, Motivation and Skills, Football Learning.

Abstract

This study aims to develop animated video media in learning the development of animation media in soccer learning as motivation and skills in soccer learning on soccer game material that is valid, practical and has potential effects. This research is a type of Research and Development (R&D) research. This uses the ADDIE model, which consists of (analysis, design, development, implementation and evaluation). The subjects in this study were fifth grade students at SD Negeri 94 Palembang. The data collection techniques used were observation questionnaires and tests. Data collection analysis techniques were used for observation questionnaires and tests. The analysis technique for the effectiveness of the validation analysis process was carried out by 4 experts, namely media experts, linguists and material experts with an average of 84.66% in the very valid category. students after After trying it out, it gets an average score of 90% so that it is categorized as very practical, the process of analyzing the effectiveness of the students' trials through field tests, namely all students in the class, thus it can be concluded that this animated video media is categorized as very valid practically and effective. With the development of animated video media can be used in the learning process.

Copyright © 2024 M. Akhlan Sanjaya, M. Taheri Akbar, Bambang Hermansah

This work is licensed under a Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

PENDAHULUAN

Menurut fitron dan mu'arifin (2020) Menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan sesuatu sejak sistem pendidikan sebagai keseluruhan yang di miliki tujuan agar dapat melihat perkembangan dari berbagai perspektif kebaiaikan tubuh ,kesegaran jasmani, kecepatan berpikir kritis, kesetabilan emosi, kecakapan kemasyarakatan, berpikir logis serta kegiatan budi perkerti melalui aktivitas jasmani. Adapun tujuan dari pendidikan jasmani yaitu meningkatkan kebugaran jasmani serta memelihara kesehatan siswa melalui aktifitas gerak. Menurut susanto, (2021) berpendapat bahwasanya pendidikan jasmani yaitu satu rangkaian pendidikan yang memberikan suatu manfaat dalam kegiatan fisik untuk memberikan hasil perubahan dengan cara menjaga kesehatan seperti kualitas seseorang baik jasmani, rohani,dan sentimental. Menurut (Saputra, Akbar, & Candra, 2023) manfaat yang diperoleh dari kebugaran jasmani diantaranya yaitu: 1) meningkatkan sirkulasi darah dan system kerja jantung, 2) meningkatkan stamina dan kekuatan tubuh sehingga tubuh

menjadi lebih energik, 3) memiliki kemampuan pemulihan organ- organ tubuh secara tepat setelah latihan, 4) memiliki respon tubuh yang cepat, 5) mengurangi risiko obesitas, 6) mencegah penyakit jantung, 7) menurunkan tekanan darah tinggi, 8) mengatasi depresi, 9) terhindar dari osteoporosis (tulang keropos).

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat digemari penduduk diseluruh dunia. Sepak bola merupakan olahraga yang mudah dimainkan dan murah dari sisi biaya dikarenakan tidak membutuhkan peralatan yang banyak dan mahal, cukup dengan bola, sepak bola dan tiang gawang pada tingkat sekolah, olahraga sepak bola mempunyai tempat tersendiri yang begitu digemari oleh siswa siswi hal ini terbukti sepak bola sudah menjadi bagian dari kurikulum pendidikan jasmani ditingkat sekolah baik sekolah dasar, menengah maupun atas.

Pembinaan cabang olahraga sepak bola dilakukan arus pendidikan formal maupun non formal. Namun kebanyakan dari siswa masih banyak belum tertarik dan terinovasi dalam pembelajaran tersebut kebanyakan dari mereka hanya gemar dalam bermainnya saja namun tidak untuk mempelajarinya lebih dalam lagi untuk mengatasi permasalahan tersebut kita harus mencari cara untuk menambah tingkat motivasi siswa agar gemar dalam pembelajaran pendidikan olahraga dalam teori maupun praktik. Dalam motivasi memiliki kedudukan yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah di terapkan (emda,2018). (Cahyani et al., 2020) menyatakan bahwa proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila siswa memiliki motivasi belajar yang baik.

Selain motivasi dalam pembelajaran sepak bola,keterampilan dalam pembelajaran sepak bola juga harus di kembangkan dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar Menurut (Asep Sudharto et al., 2020) dalam pembelajaran Sepak bola, mengenal aspek-aspek yang perlu dikembangkan yaitu: (1) Pembinaan Teknik (keterampilan), (2) Pembinaan fisik (kesegaran jasmani), (3) Pembinaan taktik, (4) Kematangan juara. Bukan hanya sekedar fisik, teknik, taktik, dan mental tetapi Keterampilan dasar bermain sepakbola juga diperhatikan dalam bermain sepakbola. Keterampilan dasar harus betul-betul dikuasai dan dipelajari lebih awal karena salah satu faktor yang menentukan menang atau kalahnya suatu kesebelasan dalam suatu pertandingan.

Untuk meningkatkan prestasi sepakbola banyak faktor yang harus diperhatikan seperti sarana prasarana, pelatih yang berkualitas dan kompetisi yang teratur serta harus didukung oleh ilmu dan teknologi yang memadai. Karena dengan beberapa faktor diatas sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan dasar bermain Sepak bola seperti latihan dribble, passing, control, shooting, dan heading.

Aspek latihan tersebut bertujuan mengetahui dan meningkatkan kondisi pemain, karena tanpa keterampilan dasar bermain sepakbola yang baik maka seseorang pemain tidak akan berkembang. Biasanya seorang pelatih akan memberikan latihan pada para pemainnya dan setelah itu akan memberikan evaluasi mengenai hasil latihan yang diberikan berhasil atau tidak di dalam meningkatkan kondisi fisik serta keterampilan dasar para pemainnya. Untuk dapat bermain sepakbola, penguasaan teknik merupakan suatu keharusan dan penguasaan teknik yang tinggi diperlukan latihan yang sungguh – sungguh.

Pembelajaran memiliki komponen yaitu: pendidik, peserta didik, tujuan pembelajaran, materi, media, model, dan Teknik yang digunakan dalam pembelajaran (Saimona, Feniareni, Hermansyah, & Prasrihamni, 2022). Pengembangan model pembelajaran olahraga ini untuk membantu menyelesaikan Masalah keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran olahraga sekolah (Suherman, 2018). Dengan memodifikasi media contoh berbentuk video pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan Mengurangi aktifitas siswa dalam melakukan pendidikan jasmani. Namun justru sebaliknya dengan memodifikasi pembelajaran dan pendekatan dalam bentuk permainan sebagai contohnya, proses pembelajaran pendidikan jasmani akan lebih menyenangkan.dengan menggunakan media berbasis efektif tingkat ketertarikan siswa akan meningkat dan pembelajaran akan lebih efektif Dan di suatu proses pembelajaran akan terciptanya daya tarik siswa dalam Proses pembelajaran berlangsung guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, efektif dan efisien.

Kreativitas guru dapat dilakukan dengan cara membuat media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa itu sendiri dan materi yang diberikan Firdaus Ahmad, (2021:2009). Menurut (Hermansah, Riyoko, & Hidayad, 2020) pembelajaran melalui multimedia merupakan suatu usaha yang sistematis dan terencana sehingga dapat mengatasi kelemahan- kelemahan pada pembelajaran kelompok. Salah satu media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran video. Video animasi menjadi media yang paling efektif dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan sebuah pengalaman tersendiri bagi peserta didik. Hal ini didukung dengan pendapat Garsinia dkk (2020:45) dan Hakim, (2019:309) bahwa media video animasi membantu proses pembelajaran dan materi yang terdapat dalam video menjadi daya

tarik siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang hendak dicapai. media video untuk membantu guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring maupun luring. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan penguasaan materi Aprianty & Wiyono, (2021:3).

Penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, hingga sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk digital atau online. dalam hal tersebut sejalan dengan pernyataan Wisada (2019:141) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi siswa lebih baik.

Pembelajaran pendidikan jasmani Akan lebih efektif jika kita menggunakan Kegunaan penelitian. penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dalam ilmu pendidikan yang dapat menjadi dasar pedoman dan sebagai informasi serta referensi untuk penelitian selanjutnya. Media animasi dalam bentuk video. dapat membuat pembelajaran menjadi semakin bervariasi, menarik dan membantu peneliti dan guru dan maupun peserta didik dalam pembelajaran khususnya pengembangan media animasi dalam permainan sepak bola sebagai motivasi dan keterampilan dalam peraturan sepak bola.

Dari permasalahan di atas yang Penulis ketahui maka Penulis bertujuan untuk mengembangkan media animasi dalam bentuk video agar dalam proses Pembelajaran dengan menggunakan media ini siswa dapat lebih bisa . Memahami materi yang akan di sampaikan dan media animasi ini juga Dapat digunakan untuk membuat siswa lebih tertarik dan minat belajarnya bertambah. oleh karena itu Penulis bertujuan untuk mengambil langkah pengembangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga tingkat sekolah dasar. Penelitian yang terdahulu sangat penting yang berfungsi sebagai pendukung dan dapat membantu masalah yang dibahas dan menjadi referensi dalam penelitian ini. Kajian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini dapat dilihat dibawah:

Pertama, Nama penelitian yaitu Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarman, pada tahun 2018, dengan judul penelitian yaitu Pengembangan Media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini yaitu 1. rancang bangun video animasi di buat dalam naskah video. naskah ini di wujudkan menjadi video animasi melalui tahapan pengembangan ADDIE. 2. Hasil validasi video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi yang sangat baik ahli desain pembelajaran diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran di peroleh persentase 86% dengan kualifikasi baik, persentase yang di peroleh dari hasil ujian perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil di peroleh 93,08% dengan kualifikasi sangat baik hasil uji lapangan di peroleh 97,16% dengan kualifikasi sangat baik dengan demikian video animasi pembelajaran yang di kembangkan di nyatakan valid. Peneliti ini sama-sama mengembangkan media animasi pada pembelajaran sekolah dasar, peneliti ini juga sama-sama merancang video animasi dibuat dalam naskah video yang akan menjadi video animasi melalui tahapan pengembangan ADDIE. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu peneliti menggunakan hasil dari validasi video animasi berdasarkan penilaian para ahli yang terdahulu, sedangkan dalam peneliti ini akan menggunakan hasil dari validasi video animasi yang akan di telitinya.

Kedua, Nama peneliti yaitu Fifit Fitria Dewil, Sri Lestari, Handayani, pada tahun 2021 dengan judul pengembangan video animasi en-source berbasis aplikasi powtoon materi sumber energi alternatif sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan ahli materi memperoleh nilai skor sebesar 85,88% ahli media sebesar 88,3% dan siswa memperoleh skor 86,9% dengan katagori layak di gunakan. Persamaan dalam penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan jenis model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu Analysis, design development implementation and Evaluation Selain itu persamaan penelitian ini adalah sama sama menggunakan aplikasi powtoon. Perbedaan dalam penelitian ini peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajaran video animasi en-alter sources berbasis aplikasi powtoon materi sumber energi alternatif sekolah dasar sedangkan peneliti ini akan mengembangkan media animasi dalam pembelajaran sepak bola, materi pembelajaran sepak bola sebagai motivasi dan keterampilan dalam peraturan sepak bola.

Ketiga, Nama peneliti yaitu Danny Dwi Cahyono, Bambang Farianto, Tjahyo Kuntjoro, pada tahun 2023, yang berjudul hubungan pola pikir tumbuh kembang dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pjok. Hasil dari penelitian ini yaitu penguji motivasi belajar siswa terdapat 12 siswa 17,9% dengan motivasi rendah 41 siswa 61,2% memiliki motivasi belajar sedang, dan 16 siswa 23,9% dengan katagori motivasi belajar tinggi hasil uji linearitas antara growth mindset dengan motivasi belajar siswa menunjukkan hasil liner

dengan nilai F sebesar 0,869% dan sig, 0, 616% di samping itu hasil uji korelasi yang positif dengan rincian $r(n=67) = 0,381$, sig. 0,001 dan besar hubungan antara kedua variabel sebesar 14,5% sesuai dengan koefisien determinasi. Perbedaan dalam peneliti ini peneliti terdahulu meneliti menggunakan metode sampel menggunakan metode sampel menggunakan kuota samping sesuai dengan perhitungan rumus slovin instrumen untuk kedua variabel yang digunakan merupakan hasil adopsi dari angket. Sedangkan peneliti selanjutnya menggunakan jenis model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu analysis, design development, Implementation and evaluation.

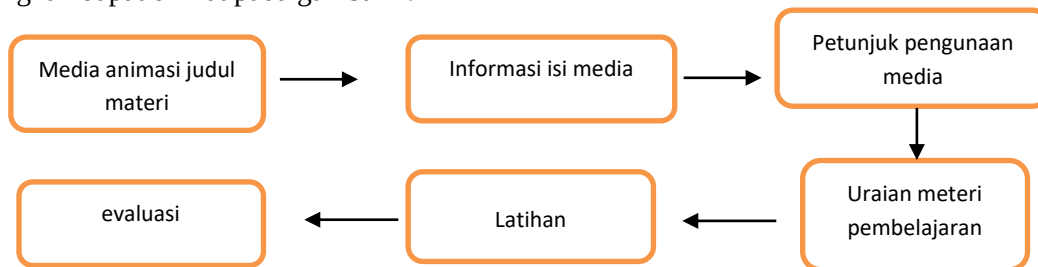
Dalam penelitian Penulis meneliti tentang “Pengembangan media animasi dalam pembelajaran sepak bola sebagai motivasi dan keterampilan dalam peraturan sepak bola”. Sedangkan kajian terdahulu mengenai “Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar” yang diteliti oleh Putu Jerry Redita Ponza, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarma. Persamaan penelitian terdahulu dilakukan oleh Putu Jerry Redita Ponza, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarma, dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang media.

METODE

Desain penelitian ini, metode penelitian yang di gunakan adalah metode penelitian dan pengembangan, dalam penelitian, dan pengembangan dapat menciptakan dan mengembangkan sebuah produk yang akan dihasilkan dan diharapkan produk yang akan dikembangkan dapat bermanfaat bagi pendidik indonesia. Dalam penelitian ini akan dihasilkan produk baru berupa bahan ajar pendidikan jasmani permainan sepak bola sebagai motivasi dan keterampilan dalam peraturan sepak bola, yang akan dilaksanakan di sekolah, siswa melakukan proses pembelajaran menggunakan media animasi yang dikembangkan oleh penelitian untuk menguji kelayakan media animasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE. untuk merancang sistem pembelajaran, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development or Production (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (Evaluasi).

Dalam pembuatan bahan ajar media animasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi powtoon sehingga penampilan menjadi lebih menarik. Berikut Draft prototype media animasi pembelajaran yang akan dikembangkan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Draft prototype media animasi pembelajaran

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan Observasi dan Angket (Kuesioner). Teknik validasi prototype menggunakan teknik uji ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengkritikan apakah rencana produk yang kita buat layak atau tidak digunakan. Maka produk yang di buat terlebih dahulu di validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Teknik analisis data adalah hasil dari kegiatan setelah data seluruh responden atau sumber data terkumpul. Data yang didapatkan dari para ahli menggunakan penskoran skala likert (Interval 1 sampai 4). Dalam penelitian ini berupa angket yang digunakan untuk melihat kevalidan sebuah produk yang dikembangkan berdasarkan data validasi penilaian oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Skor rata-rata penilaian validitasnya dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Validitas} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} 100\%$$

Tabel 2 Kriteia nilai validasi

Nilai validasi	Kriteria
85,01 % - 100,00%	Sangat valid
70,01% - 85,00%	Cukup valid
50,01% -70,00%	Kurang valid
01,005% -50,00%	Tidak valid

Sumber : setiawan and indana dalam (hendriani & gusteti,2)

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung prentase ketuntasan siswa yaitu:

$$P = \frac{P_a}{P_b} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase ketuntasan peserta didik
Pa : Jumlah peserta didik yang tuntas
Pb : Jumlah seluruh peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data Pengembangan

Hasil penelitian Dari penelitian yang di lakukan penelitian memperoleh suatu bahan ajar yang berbasis video animasi yang di kembangkan dengan jenis penelitian R&D sesuai dengan model pengembangan ADDIE produk yang di kembangkan peneliti berupa bahan ajar berbasis media video animasi yang penggunaannya memerlukan laptop handphone dan proyektor. Adapun tahap tahapan pada proses penelitian yaitu deskripsi persiapan penelitian hasil pelaksanaan analisis data validasi serta hasil analisis data angket respon siswa adapun penjelasan tahapan-tahapan di uraikan sebagai berikut:

Deskripsi Hasil Persiapan Penelitian

Persiapan yang di hubungkan dengan penelitian di lakukan agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan lancar saat melakukan persiapan untuk penelitian. Peneliti mendapatkan hasil Dengan memperoleh video pembelajaran yang akan di uji tampil oleh peneliti yang dapat memperoleh prototye yang merupakan produk awal dari hasil pengembangan yang telah di lakukan dan nilai oleh peneliti itu sendiri tanpa adapun campur tangan ataupun komentar dari pihak lain selanjutnya peneliti sudah mengutus pakar atau para ahli pada bidangnya baik materi media bahasa nantinya pakar atau para ahli pada bidangnya akan di jadikan sebagai validator untuk langkah awal melakukan penelitian disiapkan sebelumnya untuk menjadi validator terdiri dari Tim validator produk, yaitu validator Ahli media .Moh Reza ifnauri, M.pd. dan ahli materi yaitu .Endi riyoko,M.pd dan ahli bahasa yaitu .Juaidah Agustina M.pd. yang terakhir ahli materi guru SD bapak Ahmad Suburi , S.Pd ,M.kes.

Selain para ahli yang telah di tunjuk sebagai validator peneliti juga untuk mengumpulkan data dan mengukur hasil penelitian yang akan di lakukan untuk mendapatkan produk yang valid dan benar Dapat di gunakan peneliti dapat melakukan validasi prototype kepada para ahli dengan menggunakan lembar coretan sebagai saran dan masukan dari para hali media bahasa dan materi yang akan di gunakan sebagai acuan perbaikan bahan ajar atau produk yang kita buat beserta lembaran Angket validasi yang akan di gunakan sebagai lembar penilaian dari Revisi produk berbasis video animasi untuk mengukur tingkat ke praktisan dari produk tersebut peneliti menggunakan lembar Angket respon siswa yang nantinya digunakan sebagai penilaian produk bahan ajar yang telah mereka gunakan

Sedangkan untuk mengetahui efek potensial dari produk tersebut maka peneliti melakukan tes pada siswa dengan cara yaitu uji coba penelitian ini di lakukan di SD Negeri 94 Palembang yang di laksanakan pada tanggal 29 mei 2023 sampai 3 juni 2023 Penelitian ini menggunakan metode ADDIE untuk mengembangkan media video animasi pada materi permainan sepak bola model ADDIE merupakan pengembangan yang meliputi 5 tahap yaitu tahap pertama analysis, design, development, evaluation, dan teori di atas terdapat tahapan dalam pengembangan model ADDIE yang di Jabarkan dalam poin poin berikut

Tahap Analyze

Tahap analisis yaitu peneliti melakukan penelitian untuk menghasilkan rancangan, tetapi tidak di lanjutkan dengan membuat produk dan mengujinya pada penelitian tahap analysis ini hanya menganalisis pengaruh masalah yang terjadi pada pembelajaran, konsep materi yang di terapkan dalam pembelajaran atau mempengaruhi banyak faktor yaitu pemahaman terhadap siswa melakukan gerakan dan langkah-langkah penyelesaian sehingga nilai siswa di pembelajaran permainan sepak bola yang sangat kurang memuaskan.

Analisis kebutuhan

Analysis kebutuhan di lakukan dengan cara diskusi dengan guru penjas untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di proses pembelajaran saat ini berdasarkan hasil diskusi tersebut di dapat informasi bahwa saat ini guru mengalami kesusahan dalam menyampaikan materi kepada siswa-siswi mengingat saat ini kekurangan guru penjas. Data pencapaian materi siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum sangat penting sebelum mengembangkan produk dalam pembelajaran penelitian

ini harus mengetahui kurikulum yang di gunakan oleh sekolah tersebut setelah penelitian ini mengetahui kurikulum yang di gunakan sekolah tersebut yang di teliti selanjutnya peneliti menemukan kepotensi inti kopotensi dasar indikator pencapaian kopotensi dasar dan tujuan pembelajaran sesuai materi yang di gunakan untuk penelitian.

Tabel 3. Data Pencapaian Materi Siswa

No	Nama Siswa	Skor	Keterangan
1	AAF	60	Tidak Tuntas
2	AAP	65	Tidak Tuntas
3	IB	55	Tidak Tuntas
4	MR	50	Tidak Tuntas
5	AP	40	Tidak Tuntas
6	ARS	30	Tidak Tuntas
7	OZ	40	Tidak Tuntas
8	AN	45	Tidak Tuntas
9	DU	55	Tidak Tuntas
10	MA	8,5	Tuntas
11	MAR	60	Tidak Tuntas
12	AR	90	Tuntas
13	MA	60	Tidak Tuntas
14	AZA	65	Tidak Tuntas

Tahap Design

Berdasarkan dari analisis yang di dapatkan dari kegiatan observasi maka Penulis selaku peneliti ingin mengembangkan suatu media berbasis video animasi dalam pembelajaran permainan sepak bola dalam hal ini bahwa kehadiran media animasi dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi suara gambar bergerak sehingga dapat membantu siswa dan siswi memahami konsep materi yang sulit di pahami media animasi ini juga sangat membantu siswa memahami dan menerapkan materi yang di berikan oleh guru dengan baik serta membuat materi pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik pembelajaran lebih interaktif oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Berbasis video animasi lebih jelas dan menarik dengan efek dan gambar yang bagus yang di dukung oleh fitur animasi pembuatan media pembelajaran ini menentukan ide pokok teori dan teori pendukung dari ide pokok tersebut dapat menentukan gambar dan animasi yang relevan untuk anak sekolah dasar dan soal yang lebih interaktif media pembelajaran berbasis video animasi.

Tahap Development

Setelah di lakukan tahap design peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan bantuan para ahli validator yang memiliki ahli di bidang masing masing adapun tahap pengembangan yang terjabar pada poin poin berikut ini.

Desain Produk

Para guru sd negeri 94 Palembang menrapkan pembelajaran dengan cara mengikuti buku paket dan praktek salah satunya guru olahraga atau jasmani yang dimana pada saat ini dunia sudah berkembang contohnya saja dengan di zaman sekarang dimana pe3serta didik di berikan untuk mencari informasi yang terpercaya di salah satu media sosial salah satunya di sekolah ini tidak di dimanfaatkan dunia itelektual seperti di bidang olahraga atau jasmani sehingga siswa merasa cepat bosan yang mana di setiap siswa dan siswi di dalam pembelajaran siswa tidak di berikan pengulangan materi namun apabila di berikan bahan pelajaran contoh melalui bahan ajar media video animasi siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran melalui video ini pembelajaran akan lebih mudah untuk di pahami oleh siswa saat melakukan pembelajaran siswa juga dapat secara langsung melihat teknik teknik dasar dari permainan sepak bola melalui video animasi sehingga siswa dapat jauh lebih memahami pembelajran tersebut melalui video ini tentunya ada yang harus di perhatikan yaitu sarana dan prasarana yang memadai dan sangat bisa untuk di lakukan pembelajran melauai video namun guru belum bisa memberikan pembelajaran video sedangkan tujuan yang ingin di capai peneliti, adalah menghasilkan model pembelajaran di buat dengan teliti yang menampilkan mudah di pahami oleh siswa saat melakukan pembelajaran penyesuaian KI,KD indikator pencapaian kopotensi dasar dan tujuan pembelajaran.

Validasi Produk

Tahap validasi di lakukan oleh validator yang mana setiap validator memiliki kemampuan masing masing bidang sehingga media pembelajaran ini dapat di lihat dalam beberapa aspek, setelah di lakukan

pembuatan di lakukan tahap pengembangan produk pengembangan akan di kembangkan melalui beberapa aspek, aspek yang akan di kembangkan dan di validasi pada penelitian ini yaitu aspek isi materi, bahasa dan media aspek tersebut harus di validasi oleh validator yang sesuai bidang ke ahliannya dalam memvalidator memberikan penenilaian yaitu dosen universitas pgri palembang, tim validator yaitu ahli media. bapak Moh reza ifnauri M.Pd, dan ahli materi bapak Endi riyoko M.Pd, ahli bahasa Ibu Juaidah Agustina M.Pd dan guru olahraga Sd negeri 94 Palembang ahli materi Bapak Ahmad Suburi S.Pd, M. Kes.

Tabel 3. Validasi Ahli

Nama Validator	Komentar Dan Saran
Moh Reza Ifnauri, M.Pd	Produk sudah siap digunakan
Endie Riyoko, M.Pd	Sudah siap dipergunakan media animasi seperti desain yang menarik dan keterampilan yang jelas.
Juaidah Agustina, M.Pd	Perbaiki pada penggunaan struktur kalimat dan penggunaan bahasa.
Ahmad Suburi, S.Pd., Kes	Produk sudah siap digunakan.

Produk video pembelajaran yang telah di validasi selanjutnya di revisi atau di perbaiki berdasarkan komentar dan saran yang di berikan oleh para validator dalam pembuatan media pembelajaran peneliti di bantu dengan aplikasi canva salah satu media interaktif yang mudah dalam pembuatannya namun memeberikan hasil yang efektif dan efisien dalam pembelajaran dan teori di atas peneliti mempunyai alasan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi

Validasi kevalidan produk

Tahap validasi di lakukan oleh validator yang mana setiap validator memiliki kemampuan masing masing bidang sehingga media pembelajaran ini dapat di lihat dalam beberapa aspek setelah di lakukan pembuatan di lakukan tahap pengembangan yang mana dalam tahap pengembangan produk pengembangan akan di kembangkan melalui beberapa aspek yang akan di kembangkan dan di validasi pada penelitian ini yaitu aspek materi bahasa dan media yang harus di validasi oleh validator dan memberikan penilaian pada ketiga aspek yaitu bapak Moh reza ifnauri M.Pd, Bapak Endi riyoko M.Pd dan Ibu Juaidah Agustina M.Pd dan guru olahraga SD negeri 94 Palembang bapak Ahmad Suburi S.Pd, M. Kes dan hasil validasi ini yang di lakukan oleh para ahli materi dosen universitas PGRI Palembang dan guru olahraga sd negeri 94 Palembang bisa di lihat di table bawah ini

Tabel 4. Hasil Analisis Validasi

Ahli/Pakar	Rata-Rata
Ahli Media	88%
Ahli Bahasa	80%
Ahli Materi	86%
Jumlah	254%
%	84,66%

Dari tabel di atas maka dapat dilihat bawah perhitungan di dapatkan masing masing nilai validasi produk berturut turut validator 1 dihasilkan 88% dinyatakan sangat valid, validator 2 dihasilkan 80% dinyatakan valid, validator 3 dihasilkan 80% dinyatakan valid dan validator 4 dihasilkan 92% dinyatakan sangat valid. Jadi dari hasil didapatkan dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dibuat Valid atau layak digunakan siswa untuk media pembelajaran.

Tahap implementation

Apabila video telah di pelajari telah di nyatakan valid selamnya penelitian melakukan uji coba produk pada kelompok untuk mengukur tingkat kepraktisan produk dan kepada kelompok untuk melakukan tingkat kelayakan video pembelajaran. Tahap implementasi pada jam pembelajaran .

Uji coba kelompok

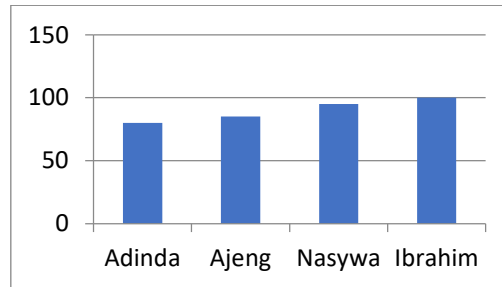
Uji coba di laksanakan pada tanggal 29 Mei 2023 di Sd negeri 94 Palembang peneliti menguji cobakan pada siswa yang di kelas secara acak dengan mengajari cara mengaplikasikan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi permainan sepak bola setelah ini siswa menonton dan memperhatikan video animasi yang di paparkan dalam pembelajaran setelah itu peneliti membagikan angket respon siswa dan meminta siswa untuk mengisi angket respon tersebut untuk memberi penilaian dan saran komentar untuk mengukur ke praktisan produk yang telah di kembangkan

Berdasarkan lembar angket yang telah di isi siswa maka selanjutnya peneliti menghitung skor Rata rata angket respon siswa dan menghitung persentase produk.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa

Nama	Skor
Nasywa	95
Ibrahim	100
Ajeng	85
Adinda	80
Total	360
Rata-Rata	90%
Kriteria	Sangat praktis

Dari tabel diatas diperoleh skor total angket respon siswa sebesar 360 dengan rata-rata angket respon siswa sebesar 90% maka dapat disimpulkan hasil angket respon siswa dinyatakan sangat praktis selain itu juga dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Angket respon siswa

Dari grafik diatas diperoleh skor total angket respon siswa sebesar 360 dengan rata-rata angket respon siswa sebesar 90% maka dapat disimpulkan respon siswa dinyatakan sangat praktis.

Tabel 6. Komentar dan saran siswa

Nama	Komentar dan Saran Siswa
Nasywa	Pembelajaran ini sangat menyenangkan videonya sangat Bagus
Ibrahim	Pembelajaran sanga menyenangkan video animasi sangat membantu prakteknya sangat bagus
Ajeng	Pembelajaran ini sangat menyenangkan videonya sangat menarik saat di lapangan sangat menyenangkan saran lebih tegas
Adinda	Bapak mengajar harus lebih tegas lagi dan videonya sangat menarik peraktek di lapangan sangat bagus dan baik

Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar di laksanakan pada tanggal 30 mei 2023 di sd negeri 94 palembang yang terdiri dari 17 siswa kelas lima .peneliti menguji coba siswa yang di kelas dengan mempraktekan materi tersebut berdasarkan video pembelajaran setelah selesai pembelajaran berbasis video animasi pada materi lalu peneliti membagikan lembar angket respon siswa kepada seluruh siswa kelas lima.

Tabel 7. Hasil Penelitian Respon Siswa

No	Nama	Skor Butir Pertanyaan										Jumlah	Persentase %
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	TED	4	5	5	3	5	5	3	4	5	4	43	61,42%
2	AL	1	2	3	1	2	1	2	3	4	5	24	34,28%
3	OZ	1	2	3	1	5	1	1	2	1	1	18	25,71%
4	IB	1	2	3	1	5	5	4	4	4	5	34	48,57%
5	AP	1	2	3	1	5	1	2	1	3	4	23	32,85%
6	AZA	1	2	3	2	1	2	3	4	5	2	25	35,71%
7	MR	3	3	5	4	5	2	5	5	5	5	42	60%
8	MAR	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	47	67,14%
9	ASR	5	5	5	5	4	2	4	5	4	5	44	62,85%
10	MKA	5	5	4	4	5	5	4	5	4	3	44	62,85%
11	AAP	1	2	3	1	5	1	3	4	3	5	28	40%
12	ARS	1	4	4	5	2	5	5	5	4	4	39	55,71%
13	AN	3	4	4	3	5	5	5	4	5	3	41	58,57%
14	AAP	4	4	4	5	4	3	4	4	5	5	41	58,57%
Jumlah												493	
Rata-Rata Keseluruhan												70%	
Katagori												Praktis	

Dari tabel di atas maka dapat di lihat bahwa respon siswa dari kelas lima.nilai kepraktisan yang di hasilkan nilai ke praktiskan dengan rata rata nilai sebesar 70% Nilai kepraktisan yang di hasilkan dapat di

artikan bahwa produk media pembelajaran berbasis video untuk di gunakan hal ini terbukti bahwa rata rata respon siswa pada angket yang di berikan memberikan respon yang baik sehingga nilai yang di dapat juga tinggi

Uji Tes Soal

Pada tanggal 31 mei 2023 untuk mengetahui pembelajaran telah di kembangkan yang sebelumnya melewati proses validasi kepada para ahli beserta melakukan uji coba produk secara sekala besar ke siswa maka peneliti melakukan uji tes teknik teknik pada materi permainan sepak bola. Pada tahap ini peneliti mengukan media pembelajran berbasis video animasi pada materi permainan sepak bola siswa sekolah dasar Siswa melakukan praktek, praktek merupakan hasil dari tes siswa yang di lakukan untuk mengukur efek dari penggunaan bahan ajar viedo animasi.

Tabel 8. Hasil Tes Siswa

No	Nama Siswa	Skor	Keterangan
1	AAF	100	Tuntas
2	AAP	90	Tuntas
3	IB	80	Tuntas
4	MR	70	Tuntas
5	AP	100	Tuntas
6	ARS	100	Tuntas
7	OZ	100	Tuntas
8	AN	100	Tuntas
9	DU	80	Tuntas
10	MA	8,5	Tuntas
11	MAR	60	Tidak Tuntas
12	AR	90	Tuntas
13	MA	60	Tidak Tuntas
14	AZA	80	Tuntas

Keterangan

Post 1 : siswa melakukan pemanasan terlebih dahulu

Post 2 : siswa melakukan menedang bola mengukan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar.

Post 3 : siswa melakukan mengiring bola mengunakan kaki bagian dsalam dan kaki bagian luar

Post 4 : siswa mengiring bola dengan berlari zig zag mengunakan cone

Post 5 : siswa mengopor bola mengunakan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar

Post 6: siswa menghentikan bola mengunakan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar

Tahap Evaluation

Tahap terahir dalam penelitian ini adalah evalution .evaluasi di mulai dari tahap pengembangan (develoment) dengan cara merevisi produk video pembelajaran berdasarkan saran yang di terima dari validator selanjutnya mengevaluasi data hasil lembar siswa dan hasil tes siswa yang diperoleh dari tahap implementasi data tersebut di gunakan untuk mengetahui tingkat ke praktisan produk dan efektifan produk adapun hasil evaluasi pada penelitian ini sebagai berikut.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat di ketahui bahwa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi permainan sepak bola Yang di kembangkan dengan model ADDIE di nyatakan valid sangat praktis dan efektif berdasarkan data yang di peroleh dan di ketahui bahwa media pembelajaran berbasis video animasi yang di kembangkan bisa di lakukan uji kevalidannya yaitu penilaian ahli media ahli materi dan ahli bahasa, Kriteria nilai kevalidan ini di dapat dengan melihat data yang di hasilkan pada form validasi terdapat 3 validator yang masing-masing validator memiliki ke ahlian di bidang yang ingin di kembangkan pada produk media pembelajaran berbasis video animasi masing masing validator berasal dari guru dan Dosen yang berhubungan dengan pembelajaran olahraga yang mana pembelajaran olahraga ini menjadi materi yang akan di kembangkan pada produk media pembelajaran berbasis video setelah dilakukan perhitungan di dapat tingkat ke validan menurut 3 validator secara berturut turut di hasilkan. Ahli media 88%,ahli bahasa 80%, ahli materi, 86% jumla 254% ,persentase 84,66% Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa latinnya Research & development (R&D) adalah yang di gunakan untuk di gunakan suatu produk baru dengan menguji ke efektifan .

Dari teori di atas terbukti bahwa sangat penting untuk melakukan validasi suatu produk pengembangan untuk aspek dalam produk yang di kembangkan dalam penelitian pada penelitian ini terdapat 3 aspek yaitu isi dari media materi dan bahasa setelah dilakukan perhitungan pada hasil yang valid sehingga

dapat di katakan produk yang di kembangkan sudah memenuhi 3 aspek yaitu isi Media, materi dan bahasa dapat di simpulkan bahwa produk media berbasis video dapat di berikan kepada siswa

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rudi Kurniawan AA gede Agun I made tengah (2018) media pembelajaran berbasis video adalah media pembelajaran audio visual dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pelajaran Dan menjadikan metode pembelajaran media lebih simpel, sesuai dengan teori di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk pembelajaran pada peneliti ini sudah memiliki tingkat efektifitas yang baik karena efektivitas yang terdapat hitungan data nilai siswa, siswa di uji menggunakan praktek lapangan setelah peneliti memberikan materi penggunaan media berbasis video animasi.

Berdasarkan data hasil aspek kepraktisan yang di lakukan di kelas 5 sekolah dasar yang berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran di lihat oleh guru dan pakar pakar lainnya yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik suatu penelitian pengembangan dikatakan praktis apabila materi pembelajaran dapat di gunakan oleh guru dan peserta didik sehingga mudah untuk di pahami dan jika para ahli dan praktis menyatakan secara teoritis bahwa model atau materi pembelajaran dapat di terapkan di lapangan dengan tingkat keterlaksananya termasuk dalam kategori baik dari teori di atas di simpulkan bahwasanya sangat penting menghitung nilai ke praktisan di dapat membandingkan jumlah semua skor dengan skor maksimum yang akan di kalikan. Total 360 rata rata 90% kriteria sangat praktis, berdasarkan hasil perhitungan nilai ke praktisa dari nilai ke praktisan di atas menunjukkan bahwa menurut siswa metode pembelajaran media dengan berbasis video animasi sangat praktis. Hal ini di dukung dengan bukti yang kuat yaitu hasil nilai kepraktisan yang memuaskan media pembelajaran akan membantu ke efektifan pembelajaran dalam menyampaikan isi materi salah satunya media Pemain berbasis video animasi yang dapat di gunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran di kelas hal tersebut telah terbukti dengan menguji media Pembelajaran berbasis video yang mana do hasilkan hasil yang efektif nilai efektifitas produk yang di kembangkan untuk menghasilkan efektifitas yang baik sehingga sangat efektif untuk di jadikan media pembelajaran.

Pengertian ini juga diperkuat dengan teori-teori yang ada yaitu Menurut Sulfiana (2019) bahwa Media Animasi merupakan media yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk merangsang audio, visual dan audio-visual yang terdapat media Animasi ini juga menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Selain itu juga Membuat animasi berarti menggerakkan gambar seperti, kartun, lukisan, tulisan, Dan lain- lain (Sutopo, 2020: 2). Vaughan (2018 161) juga mengemukakan Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu dan memberi kekuatan Besar pada proyek multimedia. Media animasi adalah media yang Dirangkai dari potongan gambar yang Terlihat hidup ini, jika dipakai dalam Pembelajaran selain dapat memudahkan Guru dalam penyampaian materi di kelas dan juga dapat meningkatkan minat atau Menarik perhatian peserta didik lebih Karena sifatnya yang unik dan menarik.

Selain itu, penerapan media animasi Dalam pembelajaran mendapat hubunganDan pengaruh yang mendalam kepada peserta didik baik dalam hal perhatian, ketertarikan, motivasi, dan lain Sebagainya Menurut (Anwar, Dalifa,Riyana, Sutisna, 2019). Kemudian Dengan minat belajar yang tinggi dapat Mengakibatkan hasil belajar yang baik,Yakni dengan adanya dorongan motivasi Dalam diri peserta didik sendiri(Nurhasanah, 2019), Menurut Basriyanto (2019) Prestasi seorang atlet berkaitan erat dengan motivasi karena motivasi adalah penggerak dan pendorong manusia Bertindak dalam melakukan sesuatu.Menurut Wahyudi & Donie (2019) Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menumbuhkan keinginan melakukan sesuatu untuk mencaapi tujuan yang dapat dirangsang oleh faktor darai luar tetapi telah tumbuh dari dalam diri seorang atlet, Hal ini didukung dengan penelitian yang telah di lakukan Basriyanto (2019) bahwa prestasi yang Maksimal banyak ditentukan oleh Tingkat motivasi para atlet. Menurut Daya (2015) sepakbola Merupakan salah satu cabang olahraga Yang banyak diminati masyarakat, bukan Hanya digemari masyarakat indonesia namun juga mancanegara, hal ini ditunjukkan oleh banyaknya negara telah menjadi anggota induk organisasi sepakbola di dunian yang mengatur dan mengadminitrasikan semua kegitan Sepakbola di dunia (FIFA).

Menurut (dinata dan arwandi 2019),sepak bola adalah permainan yang di mainkan sebelas (11) pemain dalam satu tim yang langsung di pimpin oleh seorang wasit yang mempunyai asisten 1 dan asisten 2 dan memiliki satu wasit sebagai cadangan atau pengganti pemain berlangsung pada suatu lapangan sepak bola. (Emral 2018), sepak bola merupakan pemain tim dimana setiap pemain tugas masing-masing seperti bek, gelandang, penyerang,dan penjaga gawang tugas tercantum serta mendukung dengan menguasai teknik sangat baik teknik dasar sepak bola.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Penulis dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi sepak bola yang telah selesai di lakukan dapat di simpulkan : yang pertama dari aspek ke validan menggunakan bahan ajar pada penelitian ini di katakan valid terdapat Tiga (3) validator yang masing-masingnya sesuai ke ahlian para ahli, hasil dari validasi oleh 3 validator berturut turut sebesar Ahli medi rata-rata= 88%, ahli bahasa rata-rata= 80%, ahli materi rata-rata=86% , dari aspek kepraktisan yang di peroleh dari lembar angket respon siswa masing-masing menunjukkan bahwasanya kualitas media pembelajaran, berbasis video animasi ini sangat praktis dan baik media pembelajaran ini mampu meningkatkan daya tarik minat belajar siswa di karenakan siswa mudah untuk memahami materi yang di sampaikan dan siswa juga dapat lebih mudah untuk memahami isi dari pembelajaran sehingga siswa dapat memperhatikan pembelajaran yang di sampaikan dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Aprianty, D., & Wiyono, K. (2021). Pengemabngan Multimedia Interaktif Pada Dan Segitiga Di Sekolah Dasar. 30, 1–13.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.212>
- Buchari, M. Z., Sentinuwo, S. R., & Lantang, O. A. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1).
- Ernalida, D. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat*, 5(2).
- Firdaus Ahmad, D. M. (2021). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5.
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan Media
- Harahap, H. T., Mushlihuiddin, rahmat, & Nurafifah. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah Development of Problems-Based Teaching Materials on Mathematical Creative Thinking Ability. 8(1), 1–9.
- Hermansah, B., Riyoko, E., & Hidayad, F. (2020). Pengembangan Media Video Tutorial Kosa Kata Bahasa Inggris pada Permainan Bola Tangan Mahasiswa Pendidikan Olahraga. *Wahana Didaktika*, 56-69.
- Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Jakarta: Prenadamedia Group*.
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan bahan ajar. PT Bumi Aksara.
- Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Pada Materi Spldv. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (Jrpipm)*, 3, 45.
- Saimona, Y., Feniareni, Hermansyah, B., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digitas Scrapbook Berbasis Cerita Dongeg untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 196-207.
- Saputra, A., Akbar, M. T., & Candra, J. (2023). Survei Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa yang Mengikuti Ekstrakurikuler Olahraga Sepak Bola. *Jurnal Prestasi*, 1-8.
- Shomad, W., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan Media animasi Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. 5(November), 618–625.
- Sugiyono. (2017). metode penelitian & pengembangan Research and Development. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Metode penelitian & pengembangan research and development. Alfabeta cv.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Susanto, Ahmad. 2014. Pengembangan Pembelajaran di IPS Sekolah Dasar.
- Wisada, P. D. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal Of Education Technology*, 3, 141.